附录：简单的动画项目策划书祥例（文档格式）

# 系列电视动画

# 《小狸猫的旅行日记》

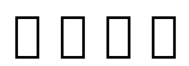
# 策划书

项目概况

片名：《小狸猫的旅行日记》

片长：总长104集 每集10分钟

属性：电视系列片，用同样的主人公每集都讲述不同的故事，故事之间没有关联。



类型：儿童互动知识型，通过动画传达人文地理知识和尝试，也会通过画面传达美丽的景色。

目标观众群体：6~8岁学龄儿童

风格定位：模拟DV跟拍的镜头方式，色彩温暖亮丽，每一集去一个地方，用讲故事的方式讲述一个地方的故事和景色，带着电视机前的小朋

友环游全世界。

技术手段：2维人物+3维背景

2维和3维手段结合

制作周期：30个月

制作成本：7800/分钟

内容简介：小狸猫“面条”住在狸猫国，狸猫国的有个传统，就是每只狸猫都要背上行囊外出去长见识，谁去的地方多，谁交的朋友越多经历的

越传奇，就会越受朋友的欢迎。于是故事用放DV的方式和展示旅行绘本日记的方式，讲主人公小狸猫“面条”和小狸猫“叶子”的旅行故事。旅行的路上他们会见到很美的景色，很热情的当地人，很有趣的历史人文知识，很奇特的民俗民风和很好吃的美食，通过镜头一一向观众展示出来。

作品定位

题材：

这是一个以传播见闻知识为主的动画片，每集讲述一个地方，通过一集的讲述，让观众对这个地方有初步的了解，但是每一集的主题并不完全
一样，有的比如讲述历史故事，这时候小狸猫就会穿上历史的服装，在场景前面表演，还会有虚拟的古人来配合表演；有的讲述地方的食物、吃法甚至当地语言的发音；有的讲述当地土著的民风。只是介绍知识和展示风光，让孩子足不出户可以了解更多的人文历史知识。

形式：

剧作形式：动画是单元剧形式，每集的结构都是一样的。每集开头都用现实中的小狸猫“面条”（长大了一点的）引出旅行中的某一个事情，然后拿出DV来放，中间也会用旁白配合“面条”画得旅行绘本日记，当然，日记上的小人可以简单的动一动，每一集“面条”都会交到一个好朋友。然后用第一人称（DV镜头）和第三人称相互切换的方式，和电视机前的观众进行互动，比如主人公会对着镜头说话等。影片会在真实场景和虚拟空间中来回切换。最后结束的时候都会是一些小狸猫在这一集的场景中的“旅行照片”。

画面形式：本片的一大特点是场景的真实度，因为是游记题材，所以会尽量追求真实，在美术处理上会以暖色和阳光感觉为主，色调柔和，会让
偶然间看到该片的成年观众有一种看动画版的国家地理的感觉。其中绘本日记的场景，主要以水彩搭配彩铅的美术风格，但是造型以看上去像可爱的简笔画Q版为主，场景造型也是同样，体现一种真实的童趣和可爱的感觉。

受众调查研究：

知识类的动画题材是一种比较保险的题材，首先，这样的题材孩子和家长比较好接受，其次，这样的题材也很容易通过相关部门的审批审查，
最重要的一点是，低年龄段的动画片，消费群体主要集中在孩子的家长群体，这个年龄的孩子没有消费能力，也没有非常强烈的喜恶观念，家长主导看什么，就会看什么。所以，作为孩子的家长，对于动画的选择还是更多的倾向于“寓教于乐”和“具有教育意义”的题材，这也是《十万个为什么》类型的书籍几十年都不下架的原因。

而且家长会对孩子的教育投入非常慷慨，我们通过调查显示，超过一半的家长希望孩子能见多识广，超过三分之一的家长会带孩子每年去一个地方旅游，超过80%的家长表示只要经济条件和时间允许就一定会带孩子出去看看，更有一部分经济条件比较好的家长会选择带孩子出国。所以我们的题材会赢得家长的选择。

在对于受众的调查中我们发现，年龄小的孩子喜欢颜色鲜艳的画面，他们不太喜欢复杂的故事，喜欢电视中的角色能跟自己“对话”的形态，
对题材没有太大的要求，喜欢角色的动作夸张充满童趣，喜欢角色名字发音奇怪好记，喜欢简单重复的东西。这些元素，我们的片子都会照顾到，所以我们相信我们的目标观众会非常喜欢。

观众年龄定位：

动画目标观众群体是6~8岁小学生，之所以选择这个年龄段，有以下几点优势，第一，这个年龄段的孩子，他们刚刚到了可以接受知识的
年龄，对世界充满好奇，但是又不能接受太深奥的内容，比如天文物理知识等等，所以我们这部动画选择了游记的形式，传播的是人文历史故事和美丽的景色。第二，这个年龄段的孩子相对还会有充足的时间看动画片，家长不会反对，再大一点的孩子会有课业压力和辅导班，相对看动画的时间比较少。第三，8岁以下的孩子还没有明确的喜好，看动画的习惯还停留在电视上放什么看什么和家长给什么看什么的阶段，孩子到了 10岁就开始有自己的喜好偏见，比如会划分少年动画和少女动画，小男孩开始喜欢看打斗的片子而小女孩开始喜欢看有好看的衣服的片子，就会出现目标市场细分。第四，这个年龄的孩子还是比较粘家长的，家长想要有自己的空间和时间就会希望能有很健康的东西吸引孩子注意力，陪伴孩子，这也是上一条我论述的理由，家长会为孩子挑选动画产品。第五，这个年龄的孩子喜欢炫耀自己的所有物，比如玩具、书籍、电子产品、文具、父母的工作、甚至自己会的知识，所以百科知识类的产品一直受到家长和孩子的欢迎。

后动画产片后续性开发：

动画产品的后续开发主要看以下几个方面：一，目标购买人群是否喜欢，为什么我这里说的是目标购买人群而不是目标观众，对于这一点上面论述过，低年龄段的动画产品主要的消费群体是目标观众的家长，也就是说是孩子们的父母，所以必须要符合父母的购买心理。二，动画产品可开发的空间，很多动画片热衷于讲述一个很好的故事或者表现一个很好的世界，但是动画制作者在制作动画的之前并没有考虑到动画产品的开发可行性。而我们的片子恰恰注意了这点，我们在策划阶段就已经想到并且实际调查过动画产品开发的可行性和开发方向。三，动画产品的销售是否会给动画本身带来新的受众群体，关于这一点下面的章节会具体阐述。

作品特点阐述

独特的世界观：

这是一个构建在真实世界的具有魔幻风格的世界观。我们并不去解释为什么小狸猫会在人的社会中环游世界，也不去解释为什么说到历史故事

的时候会有古人配合小狸猫演出，更不会解释为什么人会和小狸猫成为朋友。这是一个充满温情的可爱世界，小狸猫会遇到最美的景色和最热情的人这个世界没有“敌人”和“坏人”。我们也不会用“意外穿越”或者还要牵强甚么剧情引出知识的主题，就是用游记、绘图日记本和DV这种最直接的方式去直入主题，这样也会避免一些不太好处理的问题，比如“他们坐什么交通工具去的？”“他们住在哪里？”等等过于现实的问题。

导演创作重点：

本片强调两个重点，第一个是知识不会太复杂，好玩就可以，强调的知识的丰富性和表达趣味性。第二个是表现手法的创新，我们会尝试用全
新的方法去叙事，用丰富的影像语言去讲述一个看上去枯燥重复的内容。

影片的话题性：

本片想要追求的是动画版的《国家地理》的目标，我们用可爱的动画手段，表现《国家地理》试图表达出的美丽和壮丽。而且动画有很多《国
家地理》所达不到的优势，比如经过美术处理的画面等。我们希望能用动画的方式展现另一种美。

剧本特点：

本片并不是一个强调故事的动画，剧本所要做的功课是搜集资料，和怎么把这些资料表现出来，怎么表现游记这个形式的有趣的地方，怎么把
人文和历史知识用浅显的话语说明出来。

制作形式：

动画制作分成两个部分，一个部分是进行二维的角色动画绘制，另一个部分是二维结合三维的场景美术绘制。分成两个部分可以同时进行多个
步骤的工作，加快制作周期。

制作周期：

一季26集，一共4季，预计第一季（包括样片）十个月，之后每七个月制作一季。一季制作完成后可以投放播出

美术特点以及示例：

本片的美术风格是温暖鲜亮的，全片正现出一种暖暖的，甚至有点可爱的感觉。涉及到真实的场景的时候，会采用三维手段建一个简单的模型，
然后根据真实的场景绘制一些贴图，贴上去，让观众看上去觉得又是真实的世界，还会有一些不一样的地方，三维的模型可以帮助美术让场景更有结构，可以进行细节的刻画和镜头运动。场景设计直接找真实的照片就可以，用Adobe Illustrator处理一下，变成vector scenary就可以了。虽然看上去每一集都会出现新的场景，会造成动画成本和工作量的增加，但是首先，这种绘制方法很简单，不用真的一笔一笔去画，只需要在软件里调整颜色就可以，其次这些图和模型可以在后期产品开发中反复使用，降低产品开发的成本。

# 商业开发综述

《小狸猫的旅行日记》在商业开发上有着非常广阔的空间，他有着所有动画产品共有的特性，比如它有动画形象，可以进行对于动画形象相关产品的所有项目的开发，比如衣物、文具、书包、水壶等日用品、毛巾等等等等。

但是，除了这些常规的动画形象周边产品的开发生产之外，《小狸猫的旅行日记》还有两个其他动画很难做得好的独有的开发项目：

## 一，系列图书

开发图书听上去是一件很容易的事情，但是想把图书做成一个长久的利润点，就需要动画题材的特殊性了。《小狸猫的旅行日记》有得天独厚的优势可以在图书市场大展宏图。首先，针对 6～8 岁的图书不能有太多的文字，这个年龄的孩子识字储备较少，且没有阅读大量文字的习惯，所以我们的旅行日记正好可以以画面为主，里面会有一些文字的介绍，让孩子可以当有趣的画册看。其次，少儿图书的盈利模式之一就是“系列图书”，系列图书的种类和数量越多越容易被家长和送礼的人购买，本片的题材具有很强的开放性，对于出版选题的选择多种多样，不但可以出几个系列的旅行画册，也可以出旅行绘本，环球小知识，带你认识英国（以此类推）等等等等，形式上也可以有动画截图、旅行小漫画、照片图片等各种选择。第三动画周边还有一点很重要，就是开发成本，开发动画周边产品的目的是增加动画的产值，而不是给动画作品带来额外的负担，所以我们在制作动画的时候，就已经对出版内容进行了规划——合理的利用动画背景图，做到每张图都可以重复利用到图书出版中，还有动画中主人公的“旅行绘本日记”也同样是集结成出版物的好素材。最后，图书出版可以做到在短期内覆盖更广阔的人群，比如，把文字和排版稍作修改，图不变的话，还可以把图书做成针对白领阶层的旅游读物，覆盖年龄较大的阶层，争取更多的市场份额。

二，微缩模型玩具收集

经过市场的证实，我们不难发现一个规律，那就是带有收集性的产品会引起人的购买欲望，并且会造成持久的购买力。所以国外的动画周边产品有个大项就是“收集类产品”，不管是人物造型的玩具、贴纸、卡片还是大型的模型，不管什么类型的产品都会引起人们强烈的收集欲望。但是收集类产品的开发需要有一个先决条件——那就是数量要多：要给收集者提供足够多的可选择余地和适当的失败几率。《小狸猫的旅行日记》的题材是单元性质的，每集都有不同的场景，不同的人物，不同的道具出现，所以会产生大量的“可收集”元素，我们可以生产各个价格层次的收藏品，卡片、人物手办、微缩场景模型等等。尤其是微缩场景模型，国内很少能看到，这种产品做得精致的话，很具有观赏性和装饰性，会争取到很多不会看动画原作或者没看过动画的年轻人喜欢。

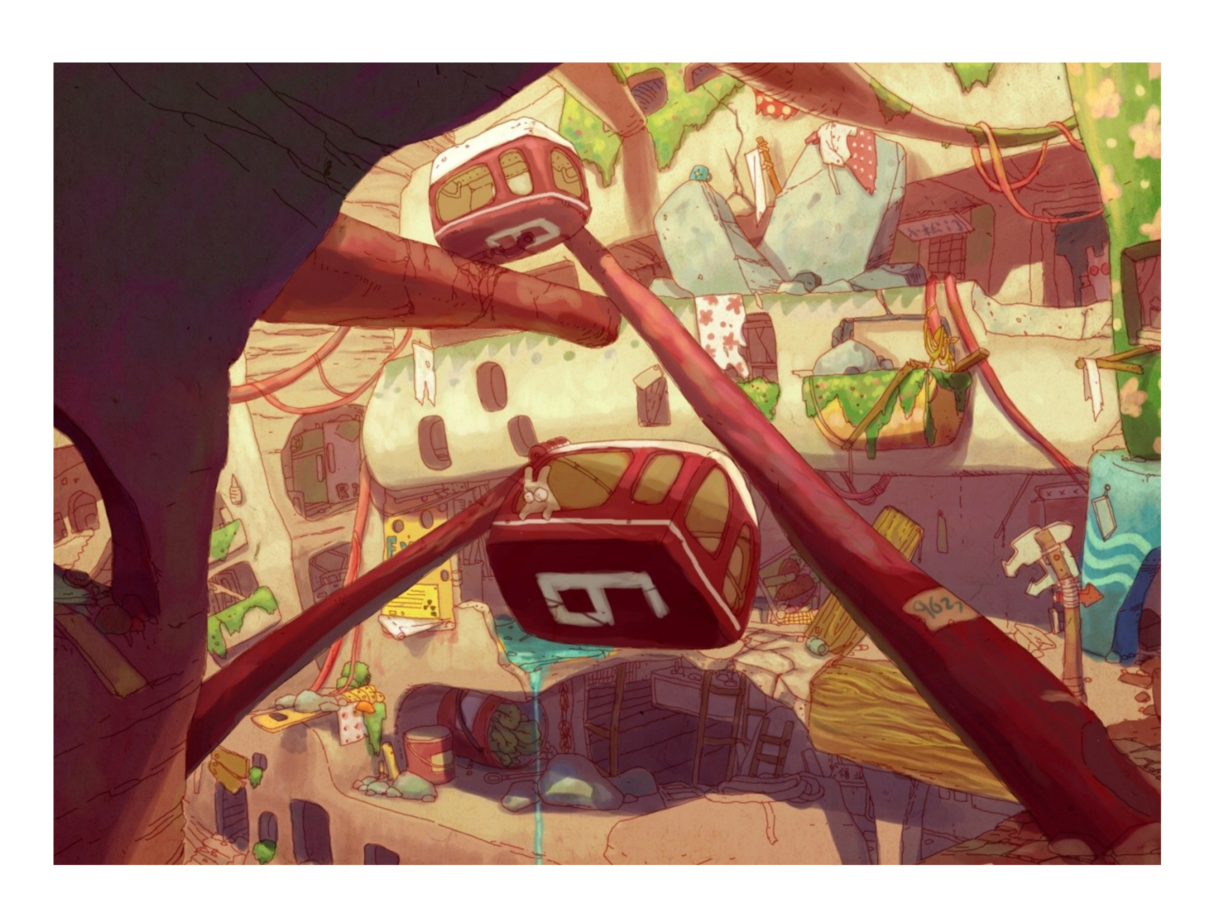
美术风格详见

主角小狸猫面条的主要造型（左为游记中的造型，右为现在现实中的长大版）

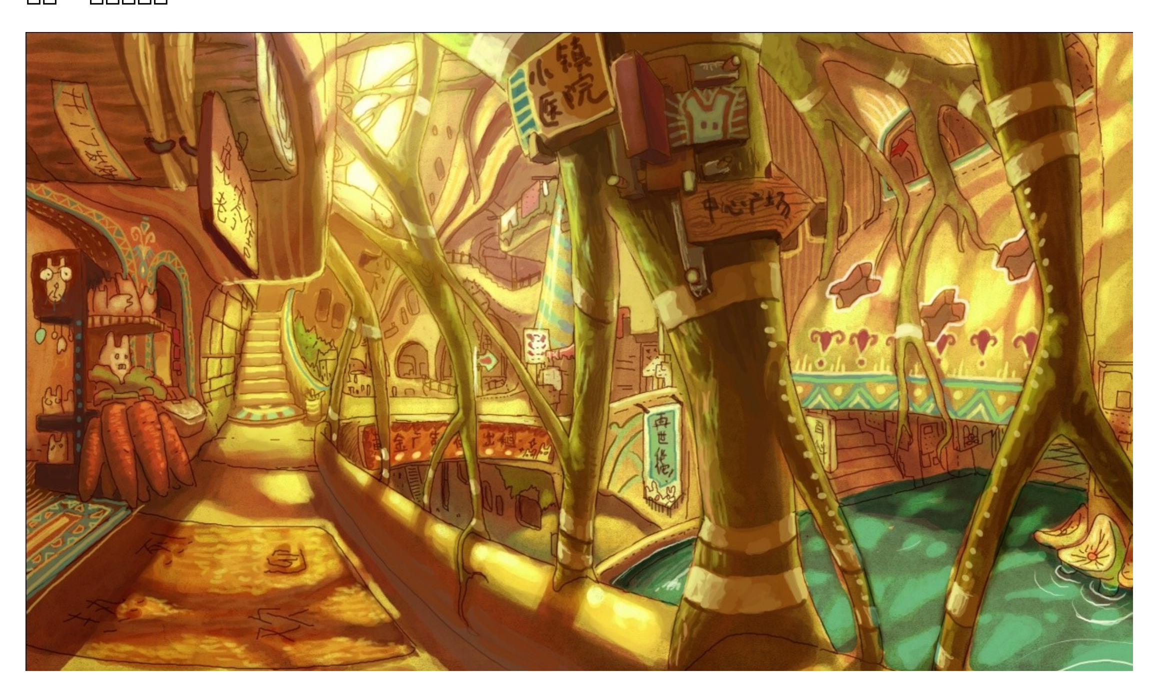
主角小狸猫叶子的主要造型： 一些狸猫国配角的造型：

□□□□□□□□□

□□ 1 □□□□□



□□ 2 □□□□□

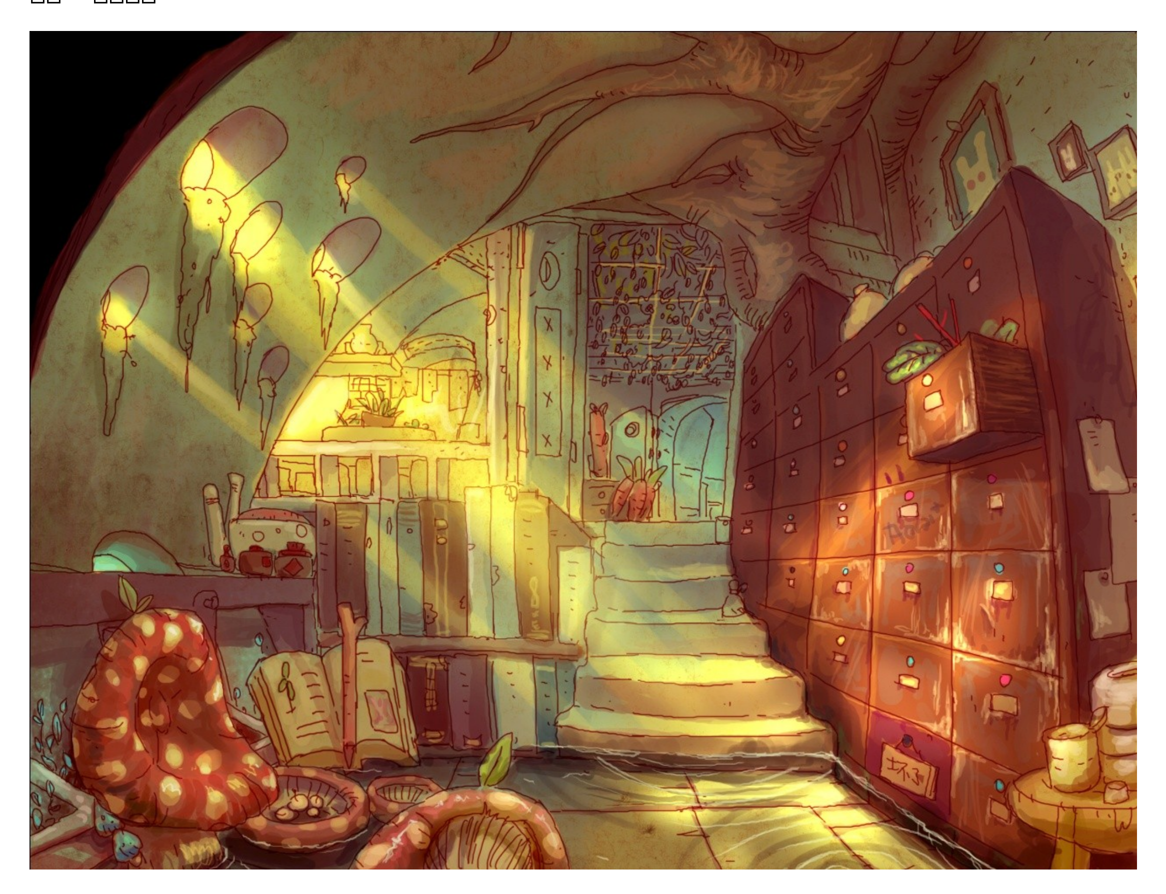



□□ 3 □□□□□

图表4叶子的家

图表5面条家

详细制作周期
第一季（26集）样片 12周 前期剧本+资料收集 2周



造型设计、场景画面设计 4周
分镜头绘制 2周
分镜头修改 1周
二维中期制作 3周
三维中期制作 2周
渲染合成 1周
后期合成 2天
配音 1天
音乐 2周
最后剪辑 1天
注：有很多工作是同时进行的！
正片25集 30周 剧本+资料收集 6周造型设计、场景画面设计 12周
分镜头绘制 12周
中期制作 20周
中期修改 3周
后期合成 1周
配音 1周
音乐 2周
最后剪辑 1周
共十个月（42周）
注：样片的修改在后面正片制作过程中完成。

第二季-至-第四季（每季26集）

正片每26集 30周 剧本 6周
造型设计、场景画面设计 12周
分镜头绘制 12周
中期制作 20周
中期修改 3周

后期合成 1周
配音 1周
音乐 2周
最后剪辑 1周
每季制作时间为七个月（共30周）

注：动画片的制作规律应该是越往后做制作速度越快，由于本片形式特殊，每一集都会有新的场景和人物以及道具出现，所以保守的计算每季制作都需要30周，实际制作完成的实际时间会提前。

动画预计收入项目

1动画发行、播放收入
2动画音像制品版权及销售收入
3传统周边产品开发销售收入
4系列图书出版发行收入
5系列收集型玩具产品销售收入
6动画形象版权收入
7动画海外版权收入
8动画获奖奖金收入

项目详细预算

7800rmb/分钟 （样片10000rmb/分钟）

具体支出项目构成：

1动画制作人员成本 动画制片薪酬
动画导演薪酬
动画执行导演薪酬
动画主美术设计薪酬

2动画制作成本 前期设计
二维中期
三维中期
合成渲染
后期制作
声音制作
音乐制作

3动画宣传成本

4动画发行成本

5动画周边产品开发设计以及模具制作成本

6其他开销（税赋、场地固定成本、设备固定成本、水电成本、公关费用等）

附 件

一，分集剧本

略

二，详细剧本样本

略